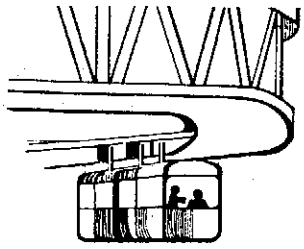
Spectrum User Club Wuppertal

Sollte der Aufkleber (siehe unten) nicht mehr rechtzeitig fertig werden, als Vorge - schmack hier schon einmal das Motiv.

Spectrum User Club Wuppertal



Für Nicht-Wuppertaler: Bei dem Ding unter dem Schrift- zug handelt es sich um die Schwebebahn, ein auf Wuppertal beschränktes, öffentliches Verkehrsmittel.

Info Nr. 12 (26) vom 01. Dezember 1985

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

vor Euch liegt das 26. Info, diesmal wieder mit einer Soft- ware - Kassette, die hoffentlich für alle etwas bietet. Mit etwas Glück liegt der Verpackung auch noch ein Aufkleber bei, der von D.O.Roth entworfen wurde. Das mit dem Glück bezieht sich auf den Hersteller der Aufkleber, der hoffentlich vor Absendung des Infos liefert. Dieser prächtige Aufkleber sollte nun nicht etwa abgelegt oder gar weggeworfen werden, nein nein, nur das nicht ! Mit diesem Meilenstein der grafischen Kunst (hallo, D.O.) sollte jedes Clubmitglied seiner Umwelt kundtun, daß es einen Spectrum-User-Club gibt. Kurz, er soll der Werbung dienen. Hervorragende Werbeflächen sind z.B. Kraftfahrzeuge aller Art, aber auch Schul- und Aktentaschen u.s.w. Hauptsache, man sieht ihn ! Schreibt uns doch mal gelegentlich, wie Ihr den Aufkleber findet und was Ihr davon haltet.

Noch ein paar Sinclair - Gerüchte in Kürze :
Die erst vor ca. einem Jahr eingerichtete Sinclair-Nieder - lassung in Bad Homburg wird wieder geschlossen, Meister Schumpich übernimmt wieder den Import und Vertrieb. In Spanien wurde von der englischen Zeitschrift "Your Computer" ein 128 K - Spectrum gesichtet (sieht aus wie der Spectrum +). Außerdem will Sinclair angeblich im Mai 1986 einen völlig neuen Computer, den ENIGMA, auf den Markt bringen. Dieses Gerät soll dem Atari ST und dem Amiga Konkurrenz machen (der ENIGMA soll z.B. 1 MegaByte RAM haben). Genaues weiß allerdings keiner, wie bei Sinclair eben üblich.

Das wars für heute, schöne Feiertage für alle Mitglieder wünscht der

Spectrum User Club Wuppertal

Der Dezember ist ein prima Monat, um zum o1.o1.86 Daueraufträge für die Beiträge einzurichten.

Betr.: Das Hardware Adventure von Herrn Thomas Bertoldi
aus Info Nr. 11/85 Seite 2

Ich kann diesem tollen Erlebnis mit der Spectrum Ergänzung "Interface 1 und Microdrive" nur beipflichten ! Es ist schon ein schöner Sch...kram, wenn dieser Fehler auftitt und die Fehlersuche beginnt !

Hier nun mein Hardware Adventure:
Es fängt damit an, daß die LED-Meldung am Microdrive bei Spannungseinschaltung nicht mehr aufleuchtet. Die Laderoutine des Microdrive "LOAD*"m";1;"Programmname" klappt nicht. Es erscheint hinter LOAD ein Fragezeichen. Die Laderoutine wird durch ENTER nicht angenommen. Nach mehrmaligen Stecker raus bzw. rein, kommt zu diesem Fehler noch hinzu, daß der Spectrum brummt und keine Kommandos mehr annimmt. Auf dem Bildschirm wird die Anzeigefläche hell und links erscheinen drei schwarze Quadrate (8x8 Pixels), wovon die unteren zwei Quadrate um eine Zeile nach oben springen. Je nach erneutem Stecker raus bzw. rein, erscheint auch ein schönes Balkenmuster. Durch weiteres Unterbrechen der Netzspannung mit dem Stecker am Spectrum, wird diese Störung nicht aufgehoben. Dieser Fehler wird auch nicht aufgehoben, wenn ich den Spectrum längere Zeit ohne Spannung stehen lasse.
Erst, wenn ich das Interface 1 vom Spectrum getrennt habe und die Netzspannung auf den Spectrum (allein) gegeben habe (Rücksetzen der Blockade zwischen Spectrum und Interface 1 (?)), ist diese Störung behoben. Es kommt die vertraute Meldung von Sinclair.
Anschließend kann mein Spectrum mit dem Interface 1 zusammen betieben werden. Es klappt dann das Zusammenspiel zwischen Spectrum und Interface 1 einwandfrei. Wegen diesem Fehler schraube ich das Interface 1 nicht mehr fest an den Spectrum.

Nun zu Seite 1 des Club Info zu folgenden Satz:
Da langsam die Zeit kommt, wo der Spectrum aus den Fachzeitschriften verschwindet .....
Ich habe so das Gefühl, daß der Herr SINCLAIR seine Firma mit Gewalt zerstören will ! Wenn ich alleine an die tollen Werbeversprechungen für den ZX81 und Spectrum denke. Wenn es aber an das Ausliefern dieser Geräte ging, so hat die Firma Schumpich in Otterbrun die Beschimpfungen der entäuschten Besteller (auch von mir) aushalten müßen. Da diese Schwierigkeiten ja nur von der Firma Schumpich kommen konnten, hat man in Deutschland die bekannte Filiale von Sinclair gegründet. Es ist alles nur noch schlimmer geworden. Außerdem hat man verschlafen, den Spectrum rechtzeitig auf 128K aufzurüsten. Dieses Thema war ja schon frühzeitig bekannt (Schneider, Commodore, Atari). Wenn ich auf den Messen die Leute von Sinclair darauf angesprochen habe, so hatte man das Gefühl, daß es Ihnen läßtig war. Durch diese Vernachläßigung wird der Spectrum auch verschwinden. Man braucht nur in die Großstädte fahren. Der Spectrum wird kaum noch angeboten ! Dieses ist durch das Genie Sinclair passiert.
Ich hoffe, daß die Sinclair-User zusammen halten (?) !

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Ich hoffe, daß meine spärlichen Beiträgen etwas zur Füllung des Infos beitragen werden. Vielleicht kommt dadurch auch eine Diskussion in Gang, wie mann den Spectrum auf 128K aufrüsten kann. Für den Atari 800XL wird dieser Aufrüstsatz schon für DM 248,- angeboten. Der Anfang ist ja schon durch das ISO-ROM (Seite 13) gemacht.
Da mein ROM defekt ist, werde ich mit der Firma Marohn Kontakt aufnehmen. Mir geht dieser Fehler auf den Geist. Zum Glück ist dieser Fehler jetzt nicht mehr aufgetreten, sonst hätte ich diesen Brief mit der Schreibmaschine schreiben müßen.

Albert Schulz
Saarstraße 5

5628 Heiligenhaus

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

In der Septemberausgabe der Zeitschrift YOUR COMPUTER erschien ein Programm, das einen wahlfreien Zugriff auf Microdrive-Files ermöglichen soll. Leider ist es mir nicht gelungen das Programm zum Laufen zu bringen. Eine Fotokopie des Artikels habe ich beigefügt. Hat eines der Clubmitglieder bessere Erfahrungen mit dem Programm gemacht?

Um die Daten von MASTERFILE auf einem Matrixdrucker ausgeben zu können, suche ich das Progarmm MF-PRINT o.ä. Wer kann helfen?

Mit dem folgenden Miniprogramm kann man sich die B-seite einer Backup-Kassette durchnumerieren, um Programme auf der A-Seite schneller aufzufinden.
Es wird z.B. bei einer C-90 Kassette ziemlich exakt alle 10 sec ein header abgespeichert. Der Programmname, der auf dem Bildschirm erscheint, stellt eine Zahl dar, die bei 270 beginnt und bis 0 heruntergezählt wird. Wenn ein Interface I angeschlossen ist, dürfen die neuen Systemvariablen noch nicht initialisiert sein (POKE 23736,181 zur Unterdrückung der Meldung START TAPE funktioniert sonst nicht).
Um ein bestimmtes Programm einzuladen, gibt man LOAD "" ein, spult die B-Seite bis zu der Stelle vor, die man sich vermerkt hat und wendet die Kassette. Das entsprechende Programm wird jetzt geladen.

```
  5 INPUT "Bandlaenge in Minuten: ";a:LET a=a*6
  8 PRINT "Start tape,then press any key.": PAUSE 0: CLS
 10 PRINT AT 10,10;a: POKE 23736,181: SAVE STR$ aCODE 1,337:
LET a=a-1: GO TO 10
```

Wolfgang Brenner Gelbinger Gasse 69/1 7170 Schwäb.Hall

Nachtrag zum Bericht über ISO-ROM

Als Benutzer eines ISO-Rom mit Monitor möchte ich hiermit auf einen Fehler Im ISO-Rom hinweisen. Nach einem Reset ohne Programmverlust oder einem NMI-Aufruf des Monitors ist ein Arbeiten mit dem Microdrive nicht mehr möglich, man erhält die Meldung: Microdrive not present. Dies liegt an der geänderten Resetroutine, welche die Kanaldaten in das Microdrive-Map schiebt. Ein Arbeiten mit Microdrive ist erst nach Ziehen des Netzsteckers wieder möglich.
Ein Wort auch zum Einbau des Eproms: Es wird nicht alles mitgeliefert: Ein kleines IC muß noch gekauft werden und über ein anderes 'huckepack' aufgelötet werden. Dies wird genau beschrieben. Auch die zwei Taster müssen gekauft werden. Es sollten prellfreie Taster sein, sonst funktionert der NMI nicht fehlerfrei.
Es gibt auch Hardwareerweiterungen, welche sich in den Rom-Bereich ab 14446 (freier Bereich) einblenden. Durch diese Erweiterungen ist eine fehlerfreie Funktion einiger neuer Rom-Routinen nicht mehr gewährleistet.

Trotz dieser kleinen Nachteile bedauere ich den Kauf nicht.

Doch nun ein Wort allgemein zu geänderten Rom-Versionen.
Es gibt Programme, die mit Eproms nicht laufen. Die Softwarefirmen sind hierbei auf einen Trick gestoßen, umzu prüfen, ob das Orginal Rom noch vorhanden ist. Dies geschieht wie folgt:
Um einen Sprung zu einer bestimmten Adresse auszuführen, werden zwei Adressen aus dem Rom in das HL-Register geladen.

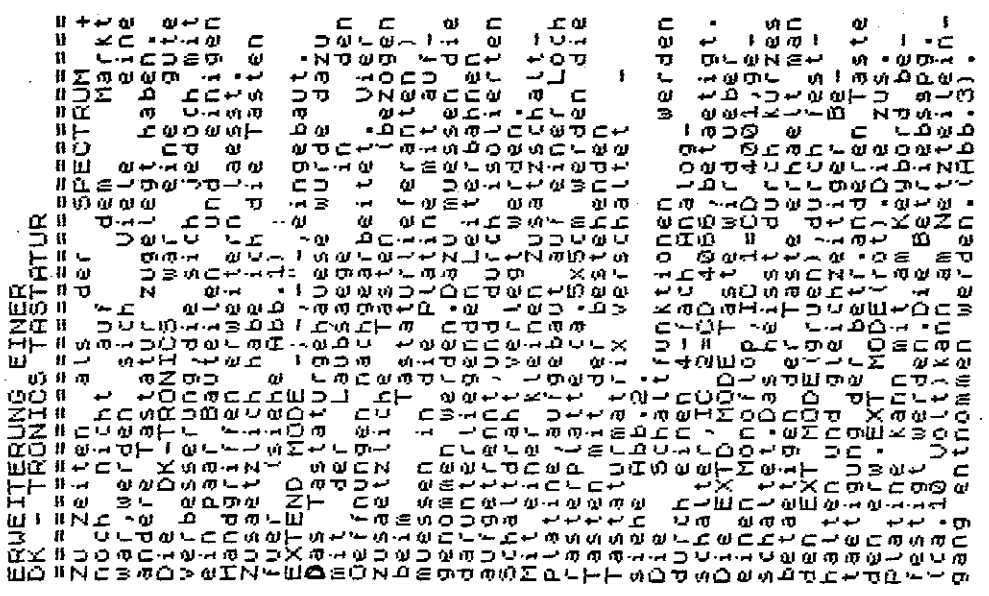
```
LD A,(Adresse im Rom)
LD H,A
LD A,(2. Adresse im Rom)
LD L,A
JP (HL)
```

Sind nun ausgerechnet diese Adressen geändert, so erfolgt der Sprung nicht zur gewünschten Stelle.
Allerdings möchte ich hinzufügen, daß mir erst ein Programm bekannt ist, welches diese Art von Schutz beinhaltet.

Zum Abschluß noch ein Notruf: Suche dringend Kontakt zu einem ISO-ROM Back Up User. Übernehme alle Unkosten.

Volkhard Erb, Scheppallee 17, 61 Darmstadt 06151/316095

ROLF KNORRR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2



Sinclair ZX Spectrum

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

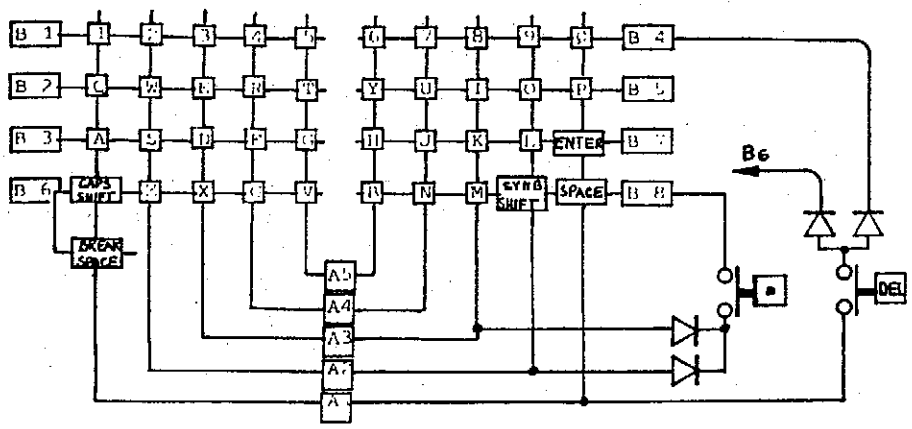
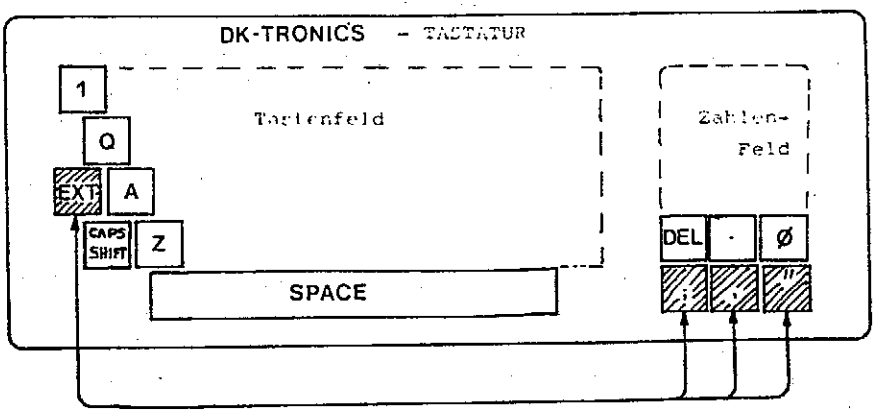


Abb. -2-

Abb. -1-



-zusätzliche Tasten-

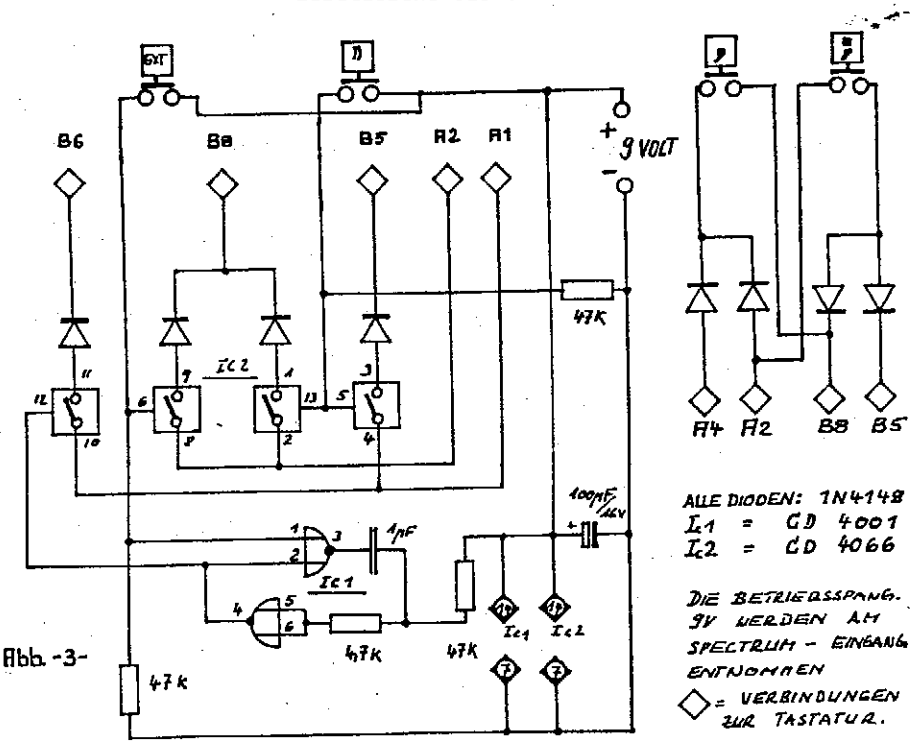


Abb. -3-

ALLE DIODEN: 1N4148
IC1 = CD 4001
IC2 = CD 4066

DIE BETRIEBSSPANG. 9V WERDEN AM SPECTRUM - EINGANG ENTNOMMEN

◇ = VERBINDUNGEN ZUR TASTATUR.

Die Sache mit den Eproms scheint ja doch sehr viel Staub aufzuwirbeln. Vor allem die Iddee mit dem Aufstecken hat bei mir eine Flut von Anrufen und Stapelweise Post hervorgerufen. Um es kurz zu machen, wir wurden quasi "gezwungen" eine derartige Platine zu entwickeln. Durch die viele Arbeit die damit verbunden war muß ich allerdings alle diejenigen enttäuschen die schon auf eine Super-Romversion warten. Ich kann Ihnen aber anstelle das Iso-Rom von Individual Software ans Herz legen. Es enthällt eigentlich alles was man sich wünschen kann. Ein Eprom nach eigenen Vorstellungen (Kassette schicken) bekommen sie bei mir für 20.- Haben Sie aber Verständniss, daß ich Ihnen nicht mal so auf die schnelle ein Iso-Rom brennen kann. Es ist wirklich so gut, daß ich diese Leute nicht schädigen will. Nun wieder zu meiner Platine. Sie enthällt eine Fassung für ein Eprom, einen Schalter um zwischen Rom u. Eprom umzuschalten, einen NMI und einen Interrupttaster sowie so ganz nebenbei noch ein Kempston-kompatiebles Joystickinterface. (Das ist doch sicher nicht nur bei mir sehr wichtig?!) Der Spaß kostet 60.- und mit einem Eprom nach Wunsch 70.- (Sie sparen 10.-)
Ein Eprom umprogrammieren kann ich Ihnen für 5.-

Nun möchte ich Ihnen noch ein Spiel empfehlen - Dynamite Dan

Dynamite Dan ist ein Item-Such-Spiel nach bewährtem Prinzip, ausgezeichnet durch hervorragende Grafic und einen super Sound! Sinn des Spieles ist es in dem, auf einem Hügel liegenden, Haus eines verrückten Professors und seiner Sekretärin 8 Stangen Dynamit zu finden und damit den Tressor zu sprengen, in welchem sich Geheimunterlagen befinden, die Sie klauen, und zu Ihrem Zeppelin bringen müssen. Doch Vorsicht! Alles was sich bewegt ist tödlich und schwimmen kann Dan auch nicht. Ist das Spiel beendet erscheint eine Telephonnummer und ein Buchstabencode. Sie werden aufgefordert daraus eine Nachricht zu entschlüsseln, und die Nummer anzurufen um Ihren Preis zu sichern. Das ist alles gar nicht so einfach, wir habens zwar geschafft, nur kommen wir telefonisch nicht durch. (Jetzt steht noch alles offen!) Von mir erfahren Sie nichts! Viel Spaß !!!!!
Bez. Quelle: Joysoft
Hät ich´s fast vergessen der Poke ist 52678,0

WARNUNG!!!!!!
Ich möchte ich Sie hier ganz entschieden vor einem Buch warnen. Und zwar:
>Fachmännische Methodik der Maschinensprache von David Laine<
Es ist im Markt und Technik Verlag erschienen, und ganz im Gegensatz zu anderen Büchern und Zeitschrifften dieses Verlages schlichtweg hinausgeschmissenes Geld. In der Englischen Orginalfassung mag wohl alles was darin steht irgendeinen Sinn ergeben, aber die deutsche Übersetzung ist nicht nur total unverständlich sondern teilweise einfach falsch. Obwohl ich mich schon seit geraumer Zeit mit MC beschäfftige (speciel Spectrum), überlege ich mir jedesmal wenn ich das Buch durchblättere, was das nun eigentlich alles soll.
Wenn Sie in MC einsteigen wollen, Sind Sie bestens bedient mit: Programmierung des Z80 v. Rodnay Zaks, MC für den Spectrum von John Hardman, Andrew Hewson und unserem MC-Kurs v. T.Bertholdo! Ich bin damit bestens klargekommen.

Uli Herrmann Landenbergerstr. 78 7230 Schramberg Tel. 07422/3612

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 17 / 55 66 80

The Incredible Hulk

Hulk ist das erste Questprobe - Abenteuer. Es entstand aus einer Co-Produktion von Adventure International und Marvel Comics. Die Aufgabe des Abenteurers ist es, in der Form vom Hulk alle Edelsteine einzusammeln und am richtigen Platz abzulegen. Der Bildschirmaufbau ist wie immer: 1/3 des Screens für Grafik, die unteren 2/3 für den Text.
Die Grafiken sind teilweise hervorragend, teilweise hätten sie aber auch schöner sein können. Was mich an diesem Abenteuer sehr gestört hat, war der Zufallsmechanismus, mit dem man vor die einzelnen Dome kommt. Eine Karte zu zeichnen ist zwecklos. Das Abenteuer selber ist sehr schwer zu lösen (ich habe es nicht alleine geschafft) und kann deshalb nur erfahrenen Adventurern empfohlen werden. Die Verben:
speak,say,jell,scream,jump,stick,break,climb,go,enter,
examine,quit,save,get,take,catch,open,close,hold,shut,dance,
look,bit,kick,kill,smash,throw,pound,find,score,eat,bite,
cut,help,scratch,pull,push,follow,blow,wait,move,step,run,
smile,laugh,think,dig,turn,look,feel,wave,use,leave,make,
slice,list,lift,remember,shake.
Einige Hilfen:

- Um der Gravitationskraft zu entgehen, wenn man aus dem 1. Dom geht, muß man zuerst den Knopf drücken
- Die Ameisen können nur die Augen, die Nase und die Ohren angreifen. Sind diese Eingänge verschlossen, machen sie nichts.
- Das Bio Gem muß man ganz am Ende nehmen. Eier schmecken gut, besonders dem Hulk.
- Um drei Bewegungen als Hulk machen zu können, ohne sich wieder in Bruce Banner zu verwandeln,gibt man ein 'Remerber Nightmare'
- Ein Dom ist garnicht so schwer

Mit diesen Hilfen sollte es möglich sein, dieses schwierige Abenteuer zu lösen. Für Fragen stehe ich gerne zur Ver - fügung. Pascal Rheinert,Stefansberg 11,6640 Merzig

---

Da auch ich der Maschinensprache (noch) unkundig bin, muß ich immer wieder auf MC-Routinen zurückgreifen, die andere ausgetüftelt haben. Ich finde das legitim, denn wozu sollen sie sonst da sein. Um auch anderen einen besonderen Genuß zu gönnen, habe habe ich diese paar Zeilen geschrieben. Wie kann man auf einfachste Weise 64 Zeichen pro Zeile im BASIC-Progarmm benutzen. Das Programm ist aus einer älteren Ausgabe der Zeitschrift Computer-Persönlich.
Gebrauchsanleitung:
Das MC-Programm ist direkt hinter dem Programm 'Formel-1- Manager' unter dem Namen "mc" abgespeichert. (auf Software-Service 12/85)
Man geht folgendermaßen vor:
1. CLEAR 63999
2. Eine REM-Zeile mit 5 Buchstaben (REM xxxxx) als erste Programmzeile eingeben, die auch nicht gelöscht werden darf, da dort das MC-Programm initialisiert ist.
3. LOAD CODE "mc" 64000,730
4. Einfach RANDOMIZE USR 64000 eingeben und das Programm steht zur Verfügung.
Folgende Bedienungsanleitung:
Hinter jedes Print muss # 4 eingegeben werden, also z.B. PRINT # 4 ; AT 10,56 ;"Ernst" schreibt in Zeile 10, Spalte 56 meinen Namen. Die einzige Einschränkung besteht darin, daß man nur gerade Spaltenzahlen benutzen kann. Aber dieses Manko läßt sich ja leicht überbrücken durch eine Bedingungsanweisung, z.B. PRINT # 4;AT 10,x;" " AND x/2<>INT(x/2);a$. Also alles kein Problem.
Ich finde diese Routine sehr gut, da man gleichzeitig auf einem Bildschirm 32 und 64 Zeichen darstellen kann. Ich wünsche euch viel Spaß mit dieser Routine und möchte mich hier mit noch bei dem Programmierer unbekannterweise bedanken.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Begeistert!

Der Hammer für alle Melbourne Draw Besitzer ist da! EXTENSOR heißt ein Programm der Firma AWK, das ich vor einer Woche gekauft habe, und das mich restlos begeistert hat. Es handelt sich hier um eine Erweiterung, die mit dem guten, alten Melbourne Draw verbunden wird. So erhält man ein Grafikprogramm mit mehr als 30 neuen Optionen, von denen ich hier natürlich nur die wichtigsten beschreiben kann.
Zuvor möchte ich allerdings noch mit ein paar Worten auf Programmaufbau- und Steuerung eingehen. Extensor gliedert sich in zwei Teile, nämlich einen "Bild-Teil" und einen "UDG-Teil". Zu diesen auch farblich voneinander abgesetzten Teilen gehört je ein Hauptmenue und mehrere Untermenues. Wer jetzt allerdings befürchtet, daß man einen Kompaß benötigt, um sich durch das Programm zu wühlen, den kann ich beruhigen. Die Programmsteuerung ist eine angenehme Überraschung: mit nur vier Tasten lassen sich sämtliche Menues und Optionen ansprechen, was die Anwendung sehr einfach macht. Man muß also nicht erst stundenlang Anleitungen wälzen, um etwas auf den Bildschirm zu bringen. Apropos Anleitung - sie ist nicht nur ausführlich, sondern auch in Deutsch verfasst, für Leute mit meinen Englischkenntnissen also eine Wohltat.
So, nun komme ich aber zu den neuen Optionen! Man kann sie in zwei Kategorien einteilen. Der eine Teil behebt Schwächen des ursprünglichen Programms (Fill nicht rückgängig zu machen, Statuszeile ständig im Bild, usw.). Der andere Teil bietet vollkommen neue Möglichkeiten.Besonders herauszustellen ist hier die Windowtechnik. Mit ihr ist es möglich, beliebige Ausschnitte (z.B. 3x4 Printpositionen) des Screens abzuspeichern, wieder zu laden, oder in eigenen Programmen zu verwenden. Das ist nicht nur speicherplatzschonend (3x4 Printpositionen= 111 Bytes) , sondern macht das Schreiben von Grafik-Adventuren fast zum Kinderspiel. Doch damit nicht genug. Mit einer einfachen Print at Anweisung kann man die so abgespeicherten Bilder auch noch an beliebigen Stellen des Bildschirms erscheinen lassen. Zusätzlich verfügt Extensor über einen Kompressor, der sich zudem mit den Windowroutinen kombinieren läßt, was zu noch größerer Speicherplatzersparnis führt. Auch derart abgespeicherte Bilder lassen sich in eigenen Programmen verwenden.So, die weiteren Möglichkeiten jetzt im Telegrammstil: Bildspeicher, Addieren von Bildern, 10 UDG-Sätze, alternative Charactersätze ladbar... Da auch der Preis von DM 19,85 keine allzu großen Lücken ins Budget reißt, lautet mein Urteil: Empfehlenswert!
Bezugsquelle: Axel Weber, Feldstr. 6, 5600 Wuppertal 2

DISCOVERY-ONE

Hallo Spectrum-Freaks!

Mittlerweile habe ich meinen Spectrum 2½ Jahre lang.
Anfangs reichte mir die Datenspeicherung auf Kassette aus. Als voriges Jahr jedoch die ersten, lauffähigen Diskettenlaufwerke für den Spectrum auf den Markt kamen, war mein Intresse sofort geweckt. Ich hatte den Recorderbetrieb sowieso satt.
Zuerst dachte ich an ein Microdrive als billige Alternative, wovon ich jedoch bald wieder abkam (verbraucht Speicherplatz im Spectrum-RAM; eventuelle Datenverluste u.s.w.).
So bestellte ich mir vor 2 Monaten kurzentschlossen das **DISCOVERY-ONE-Diskettensystem** beim Microcomputerladen Berlin.
Nach knapp zwei Wochen bekam ich das Laufwerk zugeschickt. Als ich es auspackte und anschließen wollte, entdeckte ich einen englischen Netzstecker daran. Ich war ratlos. Nach einigem Grübeln schnitt ich den falschen Netzstecker ab und und bastelte einen deutschen an das Kabel. Leider funktionierte das Laufwerk nach korrektem Anschließen immer noch nicht. Der Grund dafür war ein KEMPSTON-Joystick-Interface, welches ich in das dk'tronics-Gehäuse eingebaut hatte. Ich entfernte es also wieder. Jetzt klappte das Laufwerk, das ich mit einer Busverlängerung an dem, im Gehäuse der dk'tronics-Tastatur befindlichen, Spectrum angeschlossen hatte, endlich einwandfrei. Zu bedauern war, daß keine DEMO-Diskette mitgeliefert wurde.

Hier sind erst einmal einige Merkmale des Systems, die den meisten sicher schon bekannt sind:
- 3.5 Zoll Laufwerk
- 1-sided, 40 Tracks
- Speicherkapazität einer formatierten Diskette: 178 Kbyte
- verbraucht keinen Speicherplatz im Spectrum-RAM
- durchgeführte Busleiste
- Centronicsschnittstelle
- Monitorbuchse (monochrome)
- Netzschalter
- eigenes Netzteil (Spectrum-Netzteil wird nicht mehr benötigt)
- Joystick-Interface (KEMPSTON)
- Preis einer 3.5" Diskette : 8-11 DM
- Preis des Systems : 798 DM (Microcomputerladen)

Zur Bedienung

Ein großer Vorteil ist, daß die Befehle microdrive-kompatibel sind (z.B. **LOAD *1;"m";"<name>"**). So laufen alle BASIC- und auch viele MC-Programme, die für Microdrive geschrieben sind, auch mit dem **DISCOVERY-ONE-System** ohne Änderungen.
Sonst genügt aber eine kürzere Form der Befehle:

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

z.B: LOAD *1;"<name>"
Außerdem bietet das System die Möglichkeit, daß man, wie beim Microdrive, ein Programm mit dem Namen "run" abspeichern kann. Dieses Programm wird dann automatisch bei Eingabe des Befehls RUN <ENTER> geladen (der Speicher muß bei Eingabe von RUN aber leer sein!).
Nun ist es mit dem System auch möglich, einzelne Datensätze zu laden, zu bearbeiten und dann wieder abzuspeichern. Das ist vor allem bei großen Dateien von Vorteil.
Der Joystick-Port, der mit **FORMAT "j";1** aktiviert und mit **FORMAT "j";0** deaktiviert wird, ist KEMPSTON-kompatibel.
Mit dem MOVE-Befehl kann man Disketten komprimieren und kopieren (egal ob Einzel- oder Doppellaufwerk).
Es ist schade, daß im Disketteninhalt nur der Name des Programmes und der noch freie Speicherplatz der Diskette angegeben wird. Es sollte zumindest bei den Programmnamen angegeben sein, ob es BASIC, MC oder ein Datenfile ist. Möglicherweise läßt sich das Problem softwaremäßig beheben. Wer hat eine Lösung dafür gefunden?
Über die Centronics-Schnittstelle kann ich nicht berichten, da ich (noch) kein passendes Kabel dafür habe. Bei meinem KEMPSTON-Centronics-Interface (Typ S), das sich an der durchgeführten Busleiste des Diskettensystems befindet, treten manchmal Probleme mit meinem Drucker (STAR GEMINI 10X) auf. Wenn man ihn ein- bzw. abschaltet, stürzt der Computer ab.
Es soll auch ein Kopierprogramm (Kassette => Disk) speziell für das **DISCOVERY-ONE-Diskettensystem** geben (Trans Express), das sogar quickgesavte Programme auf Disk überträgt. Außerdem sollte Hardcopy-Software, die der Centronics- Schnittstelle der **DISCOVERY-ONE** und verschiedenen Druckern angepaßt ist, erscheinen. Wer besitzt sie oder weiß näheres über diese beiden Programme?
Trotz der "Anfangsschwierigkeiten" bin ich mit dem **DISCOVERY-ONE-Diskettensystem** voll zufrieden. Ich würde es wieder kaufen und kann es nur wärmstens weiterempfehlen!

Tschüß

Euer

Anders Bubke

P.S Ich suche SPECTRUM-User, die auch das **DISCOVERY-ONE-Diskettensystem** besitzen. (zwecks Erfahrungsaustausch)

Meine Adresse:

Anders Bubke
Altenberger Str. 3
5609 Hückeswagen

Tel.: 02192/4827

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

*** Projektgruppe "Floppy-Controller" ***

Liebe SPECTRUM-Freunde,
bisher sind wir sechs Leute, die - wild über das ganze Bundesgebiet verstreut - an der Entwicklung einer Hochleistungs-Floppy-Karte für den Spectrum mitwirken wollen.
Zur Erinnerung: Ziel unserer Projektgruppe ist eine Floppy-Controller-Karte zur Steuerung von maximal vier 5 1/4"-doppelseitig mit 80 Spuren arbeitenden Diskettenlaufwerken zum Preis von unter 150.--DM. Ein einzelnes DS/DD-Laufwerk dieser Art kostet z.Zt. um die 400.-- für eine Kapazität von ca. 800 KB. Das hieße: bei Vollausbau mehr als 3 Megabyte Massenspeicher für den SPECTRUM!

Wir suchen noch: 1. Leute, die Lust (und Ehrgeiz) haben, mitzumachen, wobei fundierte Assembler-, ROM- und Interface 1-Kenntnisse natürlich wünschenswert, aber nicht unbedingt nötig sind, da es im Rahmen dieses Projektes noch verschiedene Aufgaben bezüglich Organisation/Kommunikation zwischen den Projektlern gibt;
2. Leute, die ein Beta Disc-, Discovery-, Opus- oder ein anderes Diskettensystem mit dem SPECTRUM benutzen:
bitte informiert uns über die jeweilige Befehlssyntax, wenn möglich über das Diskettenformat und (wär ganz toll!) über den jeweils verwendeten Floppycontroller; vielleicht hat jemand einen Schaltplan... wir wollen versuchen, zumindest teilweise kompatibel zu den bestehenden Systemen zu bleiben, soweit sich das realisieren läßt;
3. Leute, die Interesse haben, eine solche Floppykarte zu kaufen, wenn wir fertig sind. Clubmitglieder erhalten sie mit fertiger Software zum Selbstkostenpreis (maximal: siehe oben), enthaltend eine fertige Platine, das Eprom und eine Anleitung zur Montage der Einzelteile. Diese Anleitung kommt nach aller Voraussicht von Horst Müller, der regelmäßig im Clubinfo mit seinen ausführlichen Software-Beschreibungen zu glänzen versteht. Wer sich den Zusammenbau nicht zutraut, dem wird geholfen! Also - meldet euch!

ciao Roland Genske

Übrigens: meine Adresse hat sich geändert:

Roland Genske, Am Deckershäuschen 49, 5600 Wuppertal 1
Tel.: (0202) 70 26 41

Ich arbeite jetzt seit zwei Wochen mit dem neuen Beta-Disk-Controller Version 4.07 und bin davon voll und ganz begeistert. Über die Version 3.0 , die ich bis jetzt benutzt habe, ist schon genug geschrieben worden, so daß ich mich ausschließlich auf die neue Version beschränke. Der neue Controller beinhaltet einige Neuerungen sowie Erweiterungen bzw. Modifizierungen von bereits bekannten Befehlen.

1) Die Möglichkeit eines selbststartenden Files nach Power On oder Reset. Diese Möglichkeit eines Auto-Boot-Files ist natürlich zum Zweck eines Disc-Menüs fantastisch und auch sehr praktisch.
2) Automatische Einstellung auf das verwendete Laufwerk (40/80 Track, SS/DS, schnellstmögliche Stepprate). Der FORMAT-Befehl wurde direkt ins DOS übernommen, so daß zum formatieren einer Diskette keine Software mehr benötigt wird. Es muß jetzt nur noch der Spectrum eingeschaltet werden, eine Diskette ins Laufwerk gelegt werden und nach dem Eintippen von FORMAT und ENTER geschieht alles von allein.
3) Der COPY-Befehl wurde ebenfalls ins DOS übernommen. Auch hierbei ist zum kopieren von Diskette auf Diskette (einzelne Files oder die ganze Diskette) keine Software erforderlich.
4) Der CAT- Befehl wurde ebenfalls erweitert. Mit CAT # n ist es jetzt möglich, den Katalog auf andere Ausgabegeräte zu senden (z.B. Drucker !!!!).
5) Ebenfalls modifiziert wurden LOAD und SAVE.
6) Es besteht die Möglichkeit des File-handlings (sequentiell und random-access).
7) In den Controller ist jetzt ein Reset-Taster eingebaut, der nach erfolgtem Reset direkt ins DOS springt.
8) Es wurde bei der Modifizierung auch an alle Raub-Kopierer gedacht. Im Controller ist ein sogenannter Magic-Button untergebracht. Es handelt sich hierbei um einen RAM-IMAGE-SAVER. Nachdem ein Programm vom Band eingeladen ist, drückt man einfach den Magic-Button und der gesamte Speicherinhalt wird auf Diskette abgesaved. Das Programm kann dann mit GOTO "name" CODE von der Diskette wieder geladen werden, ohne daß weitere Veränderungen vorgenommen werden müßen. Ich habe das bereits mit den verschiedensten Programmen ausprobiert (natürlich nur mit Original-Kassetten), es funktioniert wirklich problemlos.

Meiner Meinung nach ist das neue Beta-Disk das zur Zeit wohl beste Disketten-Interface für den Spectrum.
Wer seinen Beta-Disk-Controller auf die Version 4.07 umrüsten lassen will, soll den Controller und einen Scheck über 80,- DM an UNICORN Soft, Ehlener Str. 7 in 3501 Hoof senden. Bitte hierbei aber die Club-Mitgliedschaft angeben, da der Umrüstungspreis nur für Club-Mitglieder gilt.

Karl-Heinz Gunkel

Am Mühlengraben 16
3507 Baunatal 4
Tel. 05601/86450

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

++++++++++++
+NIGHTSHADE+
++++++++++++

So heißt das neueste Super-Programm aus dem Hause ULTIMATE! Dieses Spiel beinhaltet die letzte Entwicklung in Sachen bewegter 3D-Graphik. Das ganze nennt sich "Filmation II" und hat tatsächlich etwas von einem Zeichentrickfilm an sich. Die Handlung spielt in einem Dorf, das vom Bösen beherrscht wird und alle Bewohner zu willenlosen Sklaven gemacht hat. Darüberhinaus sehen diese auch noch recht schauderhaft aus. Außer den Dorfbewohnern selbst hat sich auch das Böse verkörpert und zwar als Skelett, irre Mönche, dem Tod, dieser in Gestalt des Sensenmannes, sowie als klassischer Geist in Bettlakengestalt. Die Hauptaufgabe besteht nun darin, diese vier Gestalten unschädlich zu machen.

Die Graphik

ist wirklich bestechend. Um den Überblick über das Dorf zu behalten, das ob seiner Größe ohnehin nur ausschnittsweise zu sehen ist, sind die Häuser nur als Grundlinien, mit Öffnungen für die Türen, dargestellt. Läßt man allerdings so eine Grundlinie hinter sich oder läuft eine Straße entlang, so bilden sich sofort auf diesen Grundlinien Mauern, die Häuserfassaden oder aber die Dorfmauer darstellen und das in einer hochauflösenden Graphik!
Sollte so eine Mauer oder Fassade den Blick auf beispielsweise das Hausinnere verstellen, so verschwindet sie augenblicklich.

Das Spiel

Der Spieler findet sich als mutiger Abenteurer in diesem verfluchtem Dorf wieder. Zu Spielbeginn ist dieser noch waffenlos, doch läßt sich dieser Zustand sehr leicht ändern. Dazu führt man den Abenteurer in die Häuser hinein, dort findet er verschiedene Formen von "Antikörpern" vor, die er gegen die Wesen der Finsternis einsetzen kann. Diese sammelt er einfach indem er auf sie draufläuft. Dann kann er mit diesen auf die Nachtwesen schießen, doch Vorsicht: nicht alle Antikörper wirken tödlich! Einige bewirken nämlich genau das Gegenteil und das Schattenwesen verdoppelt sich. Hat unser Freund nun alle Antikörper verbraucht, so kann er sich leicht Nachschub besorgen, indem er wieder in die Häuser hineingeht. Wird der Abenteurer von einem Wesen der Nacht berührt, so ist das zunächst nicht weiter schlimm, denn dadurch färbt er sich nur gelb, bei der zweiten Berührung jedoch schon grün und beim dritten Mal ist es schließlich soweit, er verliert eines seiner fünf Leben.
Allerdings kann er seine angeknackste Gesundheit (gelb bzw. grüne Färbung) durch Trinken der "Lebensflaschen", die er unterwegs finden kann, wieder herstellen.
Dann gibt es im Dorf noch sehr merkwürdig geformte Gegenstämde. Diese sind sehr nützlich, denn sie bringen unserem Freund doppelte Laufgeschwindigkeit!
Nun gibt es in diesem Dorf nicht nur die Schattenwesen, die durch Antikörper zu vernichten sind, sondern auch noch vier andere Wesen, als da wären: das Skelett, der Tod, der Mönch und der Geist.
Diese Gestalten lassen sich nur durch bestimmte Gegenstände vernichten, die im Laufe des Spieles auftauchen.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Es gelten dabei folgende Zuordnungen:

Skelett	vernichtet durch	Hammer
Tod	vernichtet durch	Sanduhr
Mönch	vernichtet durch	Kreuz
Geist	vernichtet durch	Buch

Dabei haben diese Teile noch etwas Besonderes an sich. Findet man z. B. den Hammer, so fängt dieser an zu blinken, solange man in die Richtung geht, in der sich das Skelett aufhält und er hört auf zu blinken, sobald die Richtung falsch wird oder sich das Skelett zu weit entfernt befindet. Hat man das Skelett schließlich gefunden, so wird es einfach dadurch umgebracht, indem man den Hammer auf es wirft. Aber Vorsicht: Sollte man es verfehlen und es berührt einen, so ist man sofort ein Leben los, ohne Rücksicht auf die jeweilige Farbe des Abenteurers! Dies gilt ebenso für die anderen drei Gestalten.

Tip

Möglichst viele Häuser betreten, ergibt hohen Prozentsatz

Die oben beschriebenen vier Wesen halten sich vorwiegend in der Nähe eines Gebäudes auf, das auf sehr vielen Säulen steht und damit auch sehr viele Eingänge aufweist. Allerdings gibt es im Dorf zwei davon, dem kleineren ist man zu Beginn recht nahe, doch ist es das größere wo sie sich aufhalten. Dieses ist doppelt so groß wie das zu Beginn.

Leider habe ich dieses phantastische Programm erst zu 22% gelöst, kann also nichts darüber sagen, wie das Spiel endet.
Auch die spärliche Beschreibung schweigt sich darüber aus!
Für weitere Hinweise bin ich dankbar!

Zum Schluß noch ein paar zusätzliche Tasten:

CAPS SHIFT + BREAK SPACE lassen das Spiel anhalten

SYMBOL SHIFT ändert die Blickrichtung von NORTH auf SOUTH und umgekehrt

Sollte jemand die gecrackte Version dieses Wahnsinnsspieles haben, so habe ich hier den Unsterblichkeitspoke:

POKE 53442,Ø: POKE 53443,Ø

Hans-Eberhard Bucher
Am Rubersbach 22
7746 Hornberg

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Hallo USER !

Neulich bekam Ich ein Programm in die Finger, das zwar als gewöhnliches Basicprogramm geladen wurde, aber aufgrund der Graphic und so in Basic unmöglich zu programmieren war !
Also, so dachte ich mir, schaust du dir mal das Listing an; vieleicht kannst du was draus lernen .
Programm geladen und mich trifft fast der Schlag:
Keine einzige REM-Zeile und einfach nur ein USR-Aufruf in der ersten und einzigen Zeile (wie könnte es anders sein, als mit Zeilennummer 0 ?).
Ran an die Systemvariabeln hiess die Devise, was ich dann auch tat:
Es stand viel Quatsch drin, das kann ich euch jetzt schon sagen und so machte ich mich an die Arbeit etwas eigenes auszuknobeln, da mir diese Möglichkeit doch etwas zu kompliziert aussah !
Zuerst fiel mir natürlich die Sache mit dem falschen Header ein, verwarf aber sofort den Gedanken, da mir etwas 1000 x besseres einfiel !
Nun ist das allerdings eine altbekannte Methode (vorallem für diejenigen unter euch, die sich z.b. schon einmal den Basicloader von Bruce Lee oder ähnlichen Progs angesehen haben).
Es geht nämlich um die Story mit den Maschinencode-Variabeln !
Ein MC Programm wird in den Variabelnbereich geladen und dort gestartet (im Listing sieht man vom MC natürlich nix).
Dies zu verwirklichen geht gar nicht so schwer:
Erst erstellt man seinen Maschinencode und speichert ihn ganz normal auf Kassette ab.
Nach dem obligatorischen Test ob auch einwandfrei gesaved wurde kommt ein Kaltstart mit USR 0 (gilt für die, die noch kein neues ROM am Computer haben), so daß der Speicher vollkommen gelöscht ist !
Nun erstellt man die Zeile mit dem USR-Aufruf (jetzt wirds spannend) und gibt folgendes ein (im Direktmodus!):

```
CLEAR   *** reine Vorsichtsmaßnahme
PRINT ENDE MC-PROGRAMM - 23756 *** jetzt kommt die Platzmache!
DIM a$ (1,die Zahl, die nun auf dem Screen steht)   *** HiHi
LOAD "" CODE  *** jetzt den MC in den Speicher holen
SAVE "TEST" LINE USR-Zeile
```

Print USR 0 mit anschließendem LOAD ""
Jetzt müßte alles prima laufen, es sei denn, Ihr habt den CODE irgendwo im Speicher abgelegt, wo kein A$ definiert war (z.b. im Screen !).
Noch ein Beispielprog, wie es aussehen könnte:

```
10 FOR A = 25000 TO 25011:  READ  B:  POKE  A,B:  NEXT  A:  DATA
1,0,27,17,0,64,33,0,0,237,176,201
20 SAVE "TEST" CODE 25000,12
PRINT USR 0
1 PRINT USR 25000
PRINT 25011 - 23756
DIM A$(1,25011-23756)
LOAD "TEST" CODE
SAVE "TEST" LINE 1
PRINT USR 0
LOAD "TEST"
```

Wird der Screen nach dem laden schwarz, so hat alles wunderbar geklappt, wenn nicht, MERDEed das Programm mal und schaut euch die Speicherstellen von 25000 - 25011 mal an.
Sollte dort 32 stehen, so habt ihr vor dem SAVEN noch ein bischen im Speicher rumgespielt, wenn dort 0 steht, so ist der DIM-Befehl durch CLEAR oder RUN rückgängig gemacht worden.
Ich hoffe, das alles verständlich war; wenn nicht hier nochmal meine Adreße:

Dirk Zweers, Daunerstr. 15, 5000 Köln 41, TEL.: 0221/448769

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Ich bin kürzlich vom Microdrive auf das OPUS-Discovery-System umgestiegen, das mich eigentlich recht begeistert. Nur mit den Hisoft-Programmen "Devpac", "Pascal" und "C" habe ich wie erwartet Probleme. Das eine hängt mit dem Drucker zusammen; ich habe einen Seikosha GP100. Nach OPEN#3;"t" kann ich bei allen genannten Programmen die Listings ausdrucken, auch Assemblieren mit GENS auf den Drucker funktioniert. Nur bei dem Pascal läuft das nicht: weder CAPS-SHIFT + 3 (Listing auf den Drucker, geht gar nicht) noch compilieren mit («§P»). Bei dem letzten Befehl wird nur die auf den Compiler-Befehl folgende Zeile gedruckt, und dann ohne Listing das Compilieren fortgesetzt.
Das zweite Problem mit den Programmen liegt in den Speicherbefehlen, die das Microdrive bzw. das Interface-1-ROM ansprechen. Das funktioniert natürlich nicht mit dem OPUS-ROM. Sind Ihnen die nötigen Ändereungen (wahrscheinlich ja nur ein Sprungbefehl), um die entsprechenden Stellen im OPUS-ROM anzuspringen, damit die Listings und die Quelltexte auf Diskette gespeichert werden können? Ich hatte mich deswegen auch schon an Hisoft gewandt, erhielt aber nur die lapidare Auskunft, daß Opus-Versionen der Programme nicht geplant seien.
Haben Sie drittens einen Disk-Header-Reader, der nicht nur Programmlängen, sondern auch Auto_Start-Line bzw. bei CODE das Startbyte anzeigt, oder wo könnte ich so ein Programm bekommen.

Und viertens suche ich eine Hard-Copy-Routine für die OPUS-Schnittstelle (die 40 Mark, die so ein Programm bei MHS kosten soll, finde ich eigentlich zu teuer).

Ich hoffe, Sie können mir helfen und danke Ihnen für Ihre Bemühungen schon im voraus.

Dr. Hartmut Wiechern
Tilsiter Str. 3
2160 Stade

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Blitzschnelles Abspeichern und Laden von SCREEN's:

Mit Hilfe des MC - Blockverschiebebefehls 'LDIR' ist es möglich, einen Screen blitzartig ins RAM zu kopieren bzw. ihn aus dem RAM wieder auf den Bildschirm zu bringen.

```
 1 REM  SAVE: RANDOMIZE USR 57000
        LOAD: RANDOMIZE USR 57012
10 FOR n = 57000 TO 57023
20 READ a : POKE n,a : NEXT n
30 DATA 1,0,27,17,144,226,33,0,
   64,237,176,201,1,0,27,17,0,
   64,33,144,226,237,176,201
```

Assemblerlisting:

```
LD BC, länge
LD DE, zieladresse
LD HL, startadresse
LDIR
RET
```

HILFESTELLUNG FÜR ALIEN 8, UNDERWURLDE UND KNIGHT LORE

```
  10 REM *** ALIEN EIGHT ***
             geaendert
               @ 1985
  20 FOR i=1 TO 5: BEEP .1,i: NE
XT i
  30 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: B
RIGHT 1: CLS
  40 PRINT AT 6,12; FLASH 1;"ALI
EN 8"
  50 PRINT AT 10,10;"wird getade
n"
  60 PRINT AT 14,10; INK 7; FLAS
H 1;"[redacted]"
  70 LOAD ""SCREEN$
  75 PRINT AT 19,0;""
  80 LOAD ""CODE
  81 INK 7: CLS : PRINT AT 10,9;
"Unsterblichkeit?";AT 12,12;"(j/
n)"
  82 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
POKE 51235,0
  85 PRINT AT 10,9;"Unendliche Z
eit?"
  86 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
POKE 44390,0
  88 CLS : PRINT AT 10,0;"Wievie
le CHAMBERS aktivieren?"
  90 INPUT x
  91 POKE 45121,x
 100 PRINT USR 25344
```

Anwendung:

Die jeweilige Laderoutine (1. Programmteil) weglassen und dafür das entsprechende Listing eintippen und starten.
Danach das Original in den Rekorder legen und starten.
Der Rest erklärt sich von selbst.

```
   5 CLEAR 26500
  10 BEEP .1,1: BEEP .1,2: BEEP
.1,3: BEEP .1,4: BEEP .1,5: PAPE
R 0: INK 7: BRIGHT 1: BORDER 0:
CLS
  20 PRINT BRIGHT 1;AT 9,5;"LOAD
ING UNDERWURLDE";AT 12,9; INVERS
E 1;"PLEASE WAIT"
  30 LOAD ""SCREEN$
  40 PRINT AT 20,0;
  45 BRIGHT 0: INK 0
  50 LOAD ""CODE
  55 INK 7: INVERSE 0: CLS
  60 PRINT BRIGHT 1;AT 9,7;"Unst
erblichkeit?";AT 12,12;"(j/n)"
  70 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
 POKE 59376,0: POKE 59380,0: GO
TO 90
  80 PRINT BRIGHT 1;AT 9,7;"Wiev
iele Leben?      ";AT 12,12;"1-127
"
  85 INPUT a: IF a>127 OR a<1 TH
EN GO TO 85
  86 POKE 36981,a
  90 PRINT BRIGHT 1;AT 9,0;"Sollen alle Feinde verschwinden?";AT
 12,12;"(j/n)"
  95 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
 POKE 45019,201
 100 RANDOMIZE USR 26610
```

```
  10 CLEAR 24800
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
  30 PRINT AT 9,5;"LOADING KNIG
HT LORE";AT 12,9; INVERSE 1;"PLE
ASE WAIT"
  40 LOAD ""SCREEN$
  45 PRINT AT 19,0
  47 INK 0: BRIGHT 0
  50 LOAD ""CODE
  60 INK 7: BRIGHT 1: CLS
  70 PRINT AT 9,7;"Unsterblichke
it?";AT 12,12;"(j/n)"
  80 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
 POKE 53562,0: GO TO 90
  82 PRINT AT 9,7;"Wieviele Lebe
n?      ";AT 12,12;"1-127"
  84 INPUT a: POKE 44809,a
  90 PRINT AT 9,0;"Unbegrenzte Z
eit und keine ";AT 10,4;"Verwand
lung in Werwolf?";AT 12,12;"(j/n
)"
  91 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
 POKE 50084,201: GO TO 95
  92 CLS : PRINT AT 9,7;"Unbegre
nzte Zeit?";AT 12,12;"(j/n)"
  93 PAUSE 0: IF INKEY$="j" THEN
 POKE 50206,0
  95 CLS : PRINT AT 9,4;"Vieviel
e Teile sammeln?"
  96 INPUT b: POKE 49759,b
 100 RANDOMIZE USR 24832
```

Viel Spaß mit den neuen Wunderkräften!

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Christoph Wickel
Schillerstraße 15
4353 Oer Erkenschwick (02368/56219)

Verkaufe eine funktionsfähige Originaltastatur für unseren Spektrum nebst einem programmierbaren AGF Joystickinterface, einer Anschlussverlängerung für Microdrive und 5.1/4 Zoll-Disketten in zugehöriger Hardbox.
Ich habe Tasword II verdeutscht und an das Opus-Discovery angepasst.Habe Interesse am Erfahrungsaustausch mit Discovery-Usern.
Wer interessiert sich noch für MC-Compatibilität der Discovery?
Frage: Wie kommt man an ein RGB-Interface heran?
Interessenten können sich gerne an mich wenden.
Nebenbei möchte ich eine weitere Zusatztastatur erwähnen:
Es handelt sich hierbei um die sagenumwobene >Saga 3<. Dies ist eine angepasste IBM-Tastatur mit separatem Tastenblock für die Funktionen LOAD, SAVE, CONTINUE, PAUSE, CLEAR, COPY, LIST, RUN, TRUE und INV.VIDEO, einem Zehnerblock, separaten Cursortasten, BREAK, EDIT, E-MODE, STOP, DELETE,Rechen-und Ortographiezeichen, mehreren SYMBOL- und CAPS SHIFT Tasten und doppeltgroßer ENTER-und SPACE-TASTE. Das Ganze ist mit eigenem Gehäuse ausgestattet und mit aufgedruckten Symbolen beschriftet. Der Preis liegt mit 198,00 DM sehr wohl in einem bemerkenswert diskutablen Rahmen.
Zum Abschluss noch eine Information:
HMS Müller ist umgezogen:
Raunstraße 8
7032 Sindelfingen (07031/71896)

Suche Machine Lightning mit Beschreibung. evtl. Tausch gegen Beta Basic 1.8+Manic Miner. Angebote bitte an:
Axel Kleinjung, Duemmlinghauserstr. 22, 5270 Gummersbach 1

Hallo Hacker
Ich besitze das Programm Astronomer und wollte nachfragen ob sich jemand bereit erklaert, es fuer mich zu knacken. Sollte es jemand versuchen wollen, hat das Programm aber nicht, so kann er gerne eine Kopie von mir erhalten.
1. Wie bekomme ich das Programm auf Microdrive?
2. Wie bekomme ich das Programm dazu ueber den ZX LPRINT III auf meinen CP 80 Drucker Copies zu erstellen und stoerungsfrei zu drucken?

Jose Casas, 6230 Frankfurt A.M. 80, Gersthofer Str. 1
Telefon 069/ 31 41 89

Suche Original-Programm "Match Point".
Josef Wendholt, Ramsdorferstr. 11a, 4282 Velen, Tel.02863/1509

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Wer kann helfen ? Ich habe das Programm INES, einen Drucker Speedy 100-80 und das neue Kempston E - Interface. Der Drucker akzeptiert voll den Epson - Code wie z.B. bei Tasword Two. Leider erfolgt bei Ines kein Zeilenvorschub, es wird immer in einer Zeile gedruckt. Woran kann das liegen ?
W. Schneider,Elisabethenstr.10, 6101 Fränkisch-Crumbach
Telefon 06164/2328

Kann man das Schriftbild des Seikosha GP 50 S verbessern (schlingern)?
Wer hat Erfahrung mit RGB-Adaptern für Monitore (gekuaft oder Selbstbau)?. Rolf R. Schwarze, Brinner Str.25, 3012 Langenhagen 7

Das Zeilendelete im letzten Info hat mir gut gefallen. Wer hat eine Routine, die RENUMBER ermöglicht ?
H. Sonnenberg, Bussardstr. 3, 5000 Köln

Tausche neuwertigen ATARI 600 XL gegen Seikosha GP 50 S oder evtl. Interface I (auch Kauf).
Dirk Zweers, Daunerstr. 15, 5 Köln 41, Tel. 0221/448769
Außerdem suche ich MC - Routinen aller Art !!!